

Trabajo Fin de Grado

Análisis de la experiencia narrativa y la agencia
de los jugadores en el videojuego *Dark Souls*

Analysis of the narrative experience and the agency of
players in the videogame *Dark Souls*

Autor/es

Teresa Auría Luna

Director/es

Maite Gobantes Bilbao y Víctor Lope Salvador

Facultad de Filosofía y Letras
2020

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado trata el videojuego como objeto cultural y el estatus de la narración dentro de éste. Busca esclarecer cómo las experiencias subjetivas de los jugadores son caracterizadas por la narración en un medio lúdico e interactivo que exige su participación y acción. El objeto de análisis elegido es un conjunto de textos creados por jugadores del videojuego *Dark Souls* publicados en sus comunidades de fans online. Se estudian las experiencias de juego que relatan mediante la aplicación de los principios teóricos establecidos con anterioridad, extraídos de la narratología y los estudios del videojuego.

Palabras clave: videojuego, narración, jugador, incertidumbre, *Dark Souls*.

Abstract

The present End-of Degree Project addresses videogames as a cultural object and the status of narration within them. It seeks to elucidate how the subjective experiences of players are characterized by narration in a ludic and interactive medium that requires their participation and action. The chosen object of analysis is a set of texts created by players of the videogame *Dark Souls* published on its online fan communities.elayed experiences of play are studied applying the theoretical principles previously established, drawn from narratology and game studies.

Keywords: videogame, narration, player, uncertainty, *Dark Souls*.

Índice

Resumen	2
1 Introducción	1
2 Estado de la cuestión	3
2.1 La historia del videojuego como objeto cultural	3
2.2 El estudio del videojuego	5
2.3 Perspectivas de estudio de <i>Dark Souls</i>	7
3 Fundamentos teóricos de la narratología	10
3.1 Trama y fábula	10
3.2 Aspectos del relato, focalización y distancia	11
3.3 La densidad simbólica y dos modos de relato	13
3.4 La producción de incertidumbre	13
4 Conceptos teóricos sobre la función del jugador de videojuegos	16
4.1 Videojuego, narración y experiencia	16
4.2 La narrativa de la acción en el videojuego	17
4.2.1 Diseño de la acción narrativizada en la historia multi-forme	17
4.2.2 Diseño de la acción narrativizada en el argumento	19
4.3 Representación, agencia y moral	20
5 Estudio de caso	21
5.1 Diseño de la acción	22
5.2 Final 1: Enlazar la “Primera Llama”	23
5.3 Final 2: Traer la “Edad Oscura”	25
5.4 Incertidumbre y carencia de sentido	28
6 Conclusiones	30
6.1 Conclusiones teóricas sobre el contenido narrativo de los videojuegos	30
6.2 Conclusiones sobre la experiencia subjetiva de los jugadores ante el sentido/sin sentido de los trayectos narrativos	30
Bibliografía	32

1 Introducción

El propósito del presente Trabajo de Fin de Grado es doble: en primer lugar, presenta un estado de la cuestión acerca de los postulados teóricos adecuados para enfrentarse a un objeto cultural tan complejo como los videojuegos; en segundo lugar, analiza una selección de relatos, experiencias y comentarios, compartidos en comunidades de fans online, que los jugadores del videojuego *Dark Souls* han expuesto acerca del final que han escogido de entre sus dos posibles desenlaces. El objeto preciso de estudio son dos tipos de texto: un vídeo alojado en *YouTube* titulado “*Which ending is the ‘good’ ending?*”, y una serie de *posts* y comentarios realizados en el foro *GameFAQs* desde 2011 –la fecha de salida del videojuego– hasta 2014 previos a la publicación de su secuela.

La forma en que los videojuegos narrativos cuentan historias suscita muchas conversaciones entre los jugadores que se integran en comunidades de fans. Es ahí donde se produce un cuestionamiento de la frontera entre consumidor y productor, ya que en esas comunidades se generan narraciones propias y creatividad nueva. La interacción, que es el componente definitorio de este medio, conlleva cierta tensión en términos de agencia. Así surgen algunas preguntas de investigación que están en el origen de este estudio: ¿son los videojuegos un medio lúdico o narrativo?; en los videojuegos narrativos, ¿son los diseñadores del juego quienes tienen agencia sobre su narración, o lo son los jugadores?

La hipótesis inicial de este trabajo es que la disposición de los dos recorridos narrativos de *Dark Souls* en sus dos tramas configura la experiencia del jugador en tanto que la protagoniza como agente y la experimenta como espectador. Esta toma de decisiones y su posterior reflexión, que incluye la consideración moral de los dos finales posibles en sus respectivas tramas, se refleja en los relatos que los jugadores realizan de sus experiencias en comunidades de discusión online. Como se verá, los Estudios del Videojuego –*Game Studies*– han tratado su estatus como objeto cultural y estético, su narrativa y su forma. En el caso preciso de *Dark Souls*, el foco habitual de su estudio ha sido la significación de sus mecánicas, y en ocasiones sus comunidades de fans, pero no la experiencia que éstos tienen de su narración y su papel dentro de ella.

El TFG presenta en el capítulo 3, algunos de los conceptos más relevantes de la narratología que explican la estructura de una obra y su expresión de significado, desde el formalismo ruso hasta González Requena.

A continuación, en el capítulo 4, se estudia el papel del jugador en el videojuego como testigo y agente, su identificación con el personaje y su nivel de agencia narrativa. Finalmente, en el capítulo 5, se analiza el caso que conforman los dos tipos de texto creados por fans: vídeo y mensajes en foros de discusión. Para esto se emplean los supuestos explicados en el marco teórico, con los siguientes objetivos:

- Estudiar de qué formas se implican los jugadores de *Dark Souls* con su narración.
- Comprobar cómo caracterizan las particularidades narrativas de *Dark Souls* las experiencias de los jugadores.
- Establecer en qué cuestiones emocionales y morales cristalizan dichas experiencias de juego según son relatadas.

Para el propósito de este trabajo, es necesario aclarar cierta terminología relacionada con los videojuegos. Al ser los *Game Studies* una disciplina muy reciente en la investigación académica, utiliza una gran cantidad de anglicismos como prueba su propio nombre. Aquellos que suponen nombres propios o son de uso común incluso en la investigación en otros idiomas se han mantenido en su forma original. Por otro lado, la terminología referida al mundo ficcional de *Dark Souls* se presenta entrecomillada al tratarse de nombres que forman parte del código de este texto en particular.

La investigación y el análisis desarrollados en este trabajo concluyen que, en los videojuegos que contienen narraciones, las acciones del jugador se ven marcadas por su diseño y por el rol que el jugador toma en él. *Dark Souls* es un ejemplo de cómo la carencia de sentido dentro de la narración hace perder sentido también a las acciones de los jugadores. Éstos cuentan y discuten sus experiencias subjetivas de juego, repletas de incertidumbre, en las comunidades de fans online de *Dark Souls*, señalando que esta carencia de sentido es, sin embargo, algo que les atrae.

2 Estado de la cuestión

2.1 La historia del videojuego como objeto cultural

Proponer una definición del videojuego supera los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado, aunque sí es posible realizar algunas aproximaciones que ayuden a delimitar y comprender el objeto cultural del que trata. En primer lugar, parece necesario conocer el “juego” antes de poder hablar de “videojuego”; en palabras de Gonzalo Frasca: “Al fin y al cabo, el videojuego es simplemente una continuación del juego tradicional y hay que situar sus cuatro décadas de existencia dentro de los milenios de tradición lúdica” (Frasca, 2009).

La ludología es el campo que estudia todo tipo de juegos, incluyendo los deportes, los de mesa y también los de ordenador, aunque antes de esta digitalización la disciplina predominante en su estudio era la antropología. El holandés Johan Huizinga lo caracteriza de la siguiente forma en *Homo Ludens*, obra originalmente publicada en 1938:

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2012)

Esta definición ha sido muy usada por parte de los teóricos de videojuegos para elaborar otras propias más específicas para su objeto de estudio. Es el caso de Óliver Pérez Latorre, que habla del juego en términos similares:

El juego se puede definir como una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, encapsulada respecto al flujo de la vida cotidiana y habitualmente concebida como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la identidad y capacidades del participante como sujeto protagonista del juego, así como la identidad y dinámica propia del entorno de juego, y las relaciones fundamentales entre ambos. (Pérez Latorre, 2010)

No obstante, para definir el videojuego es necesario hablar de tecnología. Durante la década de los 50 se crearon los primeros prototipos de juegos electrónicos: Alexander Douglas inventó un tres en raya para la computadora EDSAC en 1952, y William

Higinbotham transformó un osciloscopio en un juego de tenis –que bautizó como *Tennis for Two*– en 1958 (Trenta, 2012). Estas primeras invenciones no tuvieron gran trascendencia en su momento, sus creadores las contemplaron como experimentos casuales y nunca las patentaron.

Fue Steve Russel, un programador y estudiante del MIT, quien diseñó el primer videojuego en formato *software* –no basado en un circuito electrónico como los ejemplos anteriores– en 1962 (Trenta, 2012). Lo llamó *Spacewar*, era un juego de disparos con dos naves controladas por dos jugadores y, aunque era demasiado pronto para que las condiciones tecnológicas le permitieran convertirse en el primer videojuego comercial, su código, que Russel hizo de libre acceso, se hizo popular entre estudiantes universitarios en EE.UU.

Es entonces cuando comienza a surgir la idea de un videojuego doméstico, pensado para ser explotado comercialmente y no simplemente como un experimento de programación. Ralph Baer fabricó un dispositivo capaz de representar un juego de ping-pong en la pantalla de un televisor corriente: llamada *Odyssey*, la primera consola fue comercializada en 1971 aunque sin demasiado éxito. Por su parte, Nolan Bushnell sacó al mercado también en 1971 la primera máquina *arcade*, *Computer Space*, que adaptaba el *Spacewar* de Russel para ser jugado fuera de laboratorios universitarios, en lugares públicos, aunque tuvo aún menos repercusión que *Odyssey*.

Sin embargo, tras esto Bushnell fundó una empresa propia –Atari– para programar una máquina mejor. *Pong* salió al mercado en 1972 como una simulación de un juego de tenis, más sencilla e intuitiva esta vez, y su éxito comercial significó el nacimiento de la nueva industria del videojuego. Veinte años después de los primeros experimentos con computadoras, el público estaba más acostumbrado a interactuar con esta tecnología (Trenta, 2012).

Para que esta interacción se lleve a cabo es necesario tanto el dispositivo de visualización –pantalla– como aquellos que reciben las acciones del usuario y las traducen en la simulación. Es por esto que Óliver Pérez Latorre, al realizar una aproximación teórica al videojuego, menciona esta característica mediación tecnológica:

En lo esencial, el videojuego es un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y

las transforma o “traduce” en algún aspecto (p. ej., la tecla “w” del teclado correlacionada con “caminar hacia delante”). (Pérez Latorre, 2010)

Víctor Navarro Remesal, de la misma forma, resume tanto su aspecto lúdico como el de la simulación que realiza la computadora, así como el papel del jugador, en una única definición: “El videojuego es un sistema compuesto de un reglamento lúdico y una apariencia ficcional ejecutados por una plataforma remediadora con capacidades de proceso complejo y representación audiovisual y puestos en movimiento por un jugador” (Navarro Remesal, 2012).

2.2 El estudio del videojuego

La historia del videojuego presentada anteriormente es relevante a la hora de hablar de su estudio académico, cuya evolución propia responde tanto a las características del videojuego y el contexto tecnológico de su desarrollo como a las formas de mirarlo. La cuestión lúdica tiene una larga trayectoria académica desde disciplinas como la filosofía o la antropología. Mientras que en la actualidad el videojuego puede ser comparable al cine o la televisión en tanto que objetos culturales, en sus inicios su aspecto tecnológico tomó importancia por su novedad, dirigiendo la investigación hacia su consideración como parte de los “nuevos medios” –*new media*– y como texto.

Durante los años noventa del siglo XX, la transición digital y la aparición de Internet introdujeron el concepto de hipertexto como un “modelo idílico de narrativa no lineal” (Planells de la Maza, 2014), aglutinando todos los modos de expresión que encontraron potencial en lo digital. Con base en la hipertextualidad se estudiaron muchas de las posibilidades que ofrecía la tecnología de la época: páginas web, enciclopedias, incrustación de vídeos e imágenes, y también los videojuegos como un producto más de la multimedialidad.

Es hacia finales de los años noventa cuando el videojuego encuentra estudios más específicos. Espen Aarseth, pionero de los estudios sobre videojuegos –*Game Studies* o ludología–, establece en *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* su visión del videojuego como distinto del hipertexto. El autor acuña el término “literatura ergódica” para hablar de aquellos procesos a los que el mero concepto de leer no puede aplicarse:

En la literatura ergódica se requiere un esfuerzo no trivial para permitir al lector recorrer el texto. Si la literatura ergódica debe tener sentido como concepto, también debe haber literatura no-ergódica, en la que el esfuerzo de recorrer el texto es trivial, sin ninguna

responsabilidad extranoemática puesta en el lector excepto (por ejemplo) el movimiento ocular y el periódico o arbitrario paso de las páginas. (E. J. Aarseth, 1997)

El autor se opuso a la consideración de los videojuegos como hipertexto, así como a su estudio como uno más de sus productos, algo en lo que redundaría más adelante al reclamar una disciplina de estudio propia para los videojuegos. Contrapone la cualidad estática de los hipertextos con la simulación de los videojuegos, cuyo resultado “no puede ser predicho de antemano; puede variar en gran medida dependiendo de la suerte, habilidad y creatividad del jugador” (Aarseth, 2001). Por esto los considera cibertextos en su lugar: aquellos que requieren cálculos para ser leídos, bien realizados por el programa o bien por el usuario. La naturaleza performativa e interactiva de los videojuegos produce distintos resultados en función de las reglas disponibles y de las acciones del jugador, al que le otorga una cierta capacidad configurativa (Planells de la Maza, 2014).

El mismo año, 1997, la teórica de Humanidades Digitales Janet Murray contempló los usos narrativos de los ordenadores: “Así como el ordenador promete reformar el conocimiento de formas que en ocasiones complementan y en ocasiones sustituyen el trabajo del libro y del auditorio, también promete reformar el espectro de la expresión narrativa, no reemplazando a la novela o la película sino continuando su atemporal trabajo bárdico dentro de otro marco” (Murray, 2016). Su libro *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio* se convirtió en un exponente de la corriente narratológica de estudios del videojuego a pesar de que la autora no se considera a sí misma narrativista en el sentido europeo.

Así, dos corrientes de pensamiento se definieron por el punto de vista desde el que realizaron su investigación sobre los videojuegos. Los conocidos como “ludólogos” los estudiaron desde el punto de vista de sus mecánicas, mientras que los “narrativistas” pusieron el foco sobre sus narraciones y el modo en que éstas se llevan a cabo. Esto generó un debate a finales de los años 90 y principios de los 2000 en el que ambas posiciones se enfrentaron.

Ludólogos como Espen Aarseth, Jesper Juul, Markku Eskelinen o Gonzalo Frasca consideraron que los videojuegos no son narraciones, a pesar de que incluyan narraciones o elementos narrativos en cierta medida, y que no es éste el aspecto que los convierte en videojuegos, sino que está apartado o incluso choca con el juego (Juul, 1998), por lo que

no pueden ser estudiados mediante los paradigmas existentes de la narratología y requieren un campo de estudio propio. Por su parte, narrativistas como Marie-Laure Ryan o Michael Mateas, de forma similar a como lo hizo anteriormente Janet Murray, escribieron sobre los videojuegos como dramas interactivos, en los que la agencia del jugador existe en la tensión entre el juego y la narración (Mateas y Stern, 2005), basándose en teorías literarias establecidas como las de Aristóteles o Doležel para construir otras específicas sobre medios interactivos.

Este debate, que ocupó numerosas páginas de literatura académica, quedó finalmente en punto muerto. Los ludólogos aclararon sus posturas frente a las acusaciones de radicalización de los narrativistas afirmando que no rechazan cualquier elemento –narrativo o estético– del videojuego que no sea su mecánica, aunque no consideren que estos elementos lo definan, y que la aproximación narratológica no es sino uno más de los puntos de vista de su estudio (Frasca, 2003). Asimismo, los narrativistas señalaron la utilidad de la metodología formalista de los ludólogos a la hora de definir una disciplina propia de estudio del videojuego, aunque rechazaron cualquier esencialismo prescriptivista (Murray, 2013).

El fin del debate, sin embargo, permitió abrir el campo a la discusión de ideas desde un enfoque multidisciplinar con el videojuego como objeto en su centro. En este marco multidisciplinar, Óliver Pérez Latorre identifica tres grandes áreas de investigación sobre videojuegos:

- a) Estudios orientados al diseño, la dimensión formal y la significación del videojuego: corresponden a la Teoría del Diseño de Juegos, la Ludología, la Semiótica y la Narratología.
- b) Estudios orientados al jugador de videojuegos, sobre la recepción del videojuego y su dimensión sociocultural: como los Estudios Culturales sobre videojuegos, los de Cibercultura e Intertextualidad, y los estudios sobre Efectos Psicosociales y de Pedagogía.
- c) Estudios de Estructuras y Procesos de Producción, sobre la industria del videojuego. (Pérez Latorre, 2010)

2.3 Perspectivas de estudio de *Dark Souls*

Numerosos estudios han tratado el videojuego *Dark Souls* como objeto de análisis. Tratándose de un videojuego de rol –*RPG o role playing game*–, su aspecto narrativo es

fundamental e incluso formal puesto que se considera imprescindible en este género, que puede entenderse como una digitalización de los clásicos juegos de rol de mesa. No obstante, *Dark Souls* también posee un sistema de mecánicas característico que se ha popularizado hasta conformar un subgénero propio: los videojuegos *souls-like*. Es por esto que las publicaciones que tratan esta obra raramente se refieren solo a uno de sus aspectos, narrativo o mecánico.

Spawforth y Millard (Spawforth & Millard, 2017) analizaron las mecánicas multijugador de *Dark Souls* y las interacciones entre jugadores que éstas permiten como sistema de narración digital interactiva –*Interactive Digital Storytelling o IDS*. Tomando este videojuego como ejemplo, proponen el modelo de hipertexto escultural –*sculptural hypertext*– como herramienta de diseño. Aplicable a diversos tipos de videojuegos multijugador, serviría para traducir las posibles interacciones entre varios jugadores en distintos patrones de nodos hipertextuales por cada tipo de acción comunicativa: mensajes, interacciones simultáneas cooperativas o competitivas, o señales de eventos.

Tomando como punto de partida el debate entre narrativistas y ludólogos tratado anteriormente, Vaz (Vaz, 2016) comparó dos videojuegos de rol cuyo diseño asoció con cada corriente: *Dark Souls* con la ludología y *Mass Effect* con la narratología. Consideró que las prioridades en el diseño de *Dark Souls* fueron su sistema de combate y la exploración de su mundo abierto, y que es en estos aspectos en los que se encuentra su valor intrínseco, puesto que no es necesario prestar atención a su historia –sin aspiraciones cinematográficas– para disfrutar del juego.

En un artículo en la revista *Game Studies* de Aarseth, Vella consideró *Dark Souls* desde una perspectiva fenomenológica, como un objeto de pensamiento para el receptor. Identifica lo que llama “sublime lúdico” en un momento durante la partida “definido por el deseo del jugador de obtener maestría sobre el juego enfrentándose a la imposibilidad de obtener conocimiento completo y directo del sistema subyacente” (Vella, 2015). Afirma que *Dark Souls* representa este misterio que escapa a la conceptualización del jugador mediante el uso de límites poco definidos en un espacio de construcción compleja, mecánicas cuyas causas o efectos no se exponen de forma clara, entidades y objetos ambiguos que pueden o no tener un propósito en la partida, y la ironía ergódica de ofrecer ciertas pistas acerca de experiencias alternativas a la elegida por el jugador.

Asimismo, Schollaert contribuyó a esta caracterización de las formas en que *Dark Souls* subvierte expectativas. Estudió la conexión de sus estructuras narrativas con las de los mitos, en particular con el monomito del héroe formulado por Campbell, en sus semejanzas tanto como sus diferencias. Añadió que tanto los diseñadores de videojuegos como los jugadores realizan esta mitopoiesis: los primeros creando los límites y posibles caminos de la estructura del mito del héroe, y los segundos “determinando cuál de esos caminos es el que sigue su héroe” (Schollaert & Smethurst, 2016).

Otros autores, en cambio, han centrado su estudio no en el videojuego sino en sus jugadores. Es el caso de Anderson, que estudió las experiencias personales relatadas por los jugadores en el foro de discusión online r/darksouls. Llamó a estos relatos “narraciones extralúdicas” puesto que a pesar de referirse a las partidas de juego se producen fuera de su diégesis. Mediante el uso de la teoría de convergencia simbólica – *symbolic convergence theory* o SCT desarrollada originalmente por Bormann–, identifica cuatro temas fantásticos que aparecen en los relatos de los jugadores: historias de derrota, esfuerzo y aprendizaje; historias de victoria; historias de admiración y apreciación; e historias de comunidad.

3 Fundamentos teóricos de la narratología

La narratología como disciplina científica nace necesariamente de la mano del estructuralismo, pues una Teoría de la Literatura requiere encontrar un método aplicable a toda la actividad humana de contar historias, una “búsqueda progresiva de las leyes internas del arte” (Jakobson, 1978). El formalismo ruso surge con el objetivo de constituir una disciplina de estudio, con la literatura como objeto y el modelo de la lingüística estructural, estableciendo unos principios teóricos durante los años 20. Estos postulados fueron adaptados por los estructuralistas franceses en los años 60 y condensados en *Investigaciones semiológicas. El análisis estructural del relato*, número 8 de la revista *Communications* publicado en 1966.

3.1 Trama y fábula

Una cuestión fundamental para el estudio de las narraciones es la de separar la sucesión de acontecimientos de su reconstrucción literaria. Aristóteles identificó en su *Poética* la “peculiar disposición de las acciones” o su “reproducción imitativa” con el nombre de *mythos* (Aristóteles, 1946). Este concepto se traduce como “trama o argumento” según Juan David García Bacca, de la misma forma que Paul Ricoeur lo hace como “intriga o trama” (Ricoeur, 2001). Desde el formalismo ruso, Tomachevski utiliza este mismo término para diferenciarlo de la fábula:

Pero no basta inventar una cadena apasionante de acontecimientos, delimitándolos con un principio y un fin. Es preciso distribuir estos acontecimientos, darles un cierto orden, exponerlos, hacer del sencillo material narrativo una combinación literaria. La distribución, la estructuración literaria de los acontecimientos en la obra, se llama trama. (Tomachevski, 1982)

El autor toma entonces la división de una obra en partes por sus temas, en unidades cada vez más pequeñas hasta llegar a las partes no descomponibles, como “«Llegó la noche», «Raskolnikov mató a la vieja», «El héroe murió», «Llegó una carta»”. Al tema de estas partes indivisibles lo llama motivo, teniendo cada frase el suyo. A partir de esta noción define la fábula y la trama: “Desde este punto de vista, la fábula es un conjunto de motivos en su lógica relación causal-temporal, mientras que la trama es el conjunto de los mismos motivos, en la sucesión y en la relación en que se presentan en la obra” (Tomachevski, 1982).

Así, la fábula no es la obra ni aparece expuesta en ella, sino que la trama la da a conocer de una forma que no tiene por qué ser igual a la estructura de la fábula. Lo importante en la trama “es, precisamente, la introducción de los motivos en el horizonte del lector” (Tomachevski, 1982). No todos los motivos de una obra tienen la misma importancia, pues algunos son fundamentales para su relación causal –que el autor llama ligados– mientras que otros pueden omitirse sin perjudicarla –libres–, siendo por tanto relevantes para la fábula solo los ligados. Una segunda distinción aparece entre los motivos dinámicos, que modifican la situación, y los estáticos, que no lo hacen. Ésta es de importancia para la trama puesto que los motivos dinámicos mueven la fábula, pero “en la organización de la trama pueden, a veces, exaltarse los motivos estáticos” para preparar la introducción de otros ante la audiencia (Tomachevski, 1982).

Tzvetan Todorov explora también estos dos conceptos de fábula y trama, en su caso nombrándolos respectivamente como historia y discurso según las nociones introducidas por Benveniste. Los concibe como dos aspectos de la obra literaria, que es historia en tanto evoca una realidad, y es discurso por existir un narrador que la cuenta y un lector que la recibe. El autor apunta nuevos niveles de análisis de cada uno de estos dos aspectos: dentro de la historia, el análisis de la lógica de las acciones y el de los personajes y sus relaciones; dentro del discurso, el análisis del tiempo del relato –la relación entre los tiempos de la historia y el discurso–, el de los aspectos del relato –la percepción de los acontecimientos por parte del narrador– y el de los modos del relato –la forma en que el narrador expone la historia mediante representación o narración.

3.2 Aspectos del relato, focalización y distancia

El sentido con el que Todorov emplea la palabra aspecto es el de la mirada, la percepción que el narrador tiene de los acontecimientos puesto que el lector no tiene una percepción directa de los mismos. Para el autor, “el aspecto refleja la relación entre un él (de la historia) y un yo (del discurso), entre el personaje y el narrador” (Todorov, 1976), lo que se conoce comúnmente como punto de vista. Establece tres tipos de aspecto: narrador > personaje cuando el narrador sabe más que su personaje, narrador = personaje cuando el narrador tiene la misma información que los personajes –sea en primera o tercera persona desde el punto de vista de uno o varios personajes–, y narrador < personaje cuando el narrador sabe menos que los personajes y solo puede describir lo que se ve u oye sin acceder a sus pensamientos.

Gérard Genette, por su parte, establece cinco áreas de análisis del discurso narrativo en lugar de las tres de Todorov: orden, duración y frecuencia son las tres dimensiones temporales, modo y voz. Dentro de su modo, estudia la cuestión de la perspectiva definida como el “modo de regulación de la información que procede de la elección (o no) de un «punto de vista» restrictivo” (Genette, 1989). No obstante, señala la distinción que realiza entre modo y voz, siendo el punto de vista –interior o exterior– una cuestión de modo, mientras que la de quién es el narrador –personaje de la acción o no– lo es de la voz.

Genette utiliza el término “focalización” en lugar de punto de vista, y renombra en base a éste los tres aspectos de los que hablaba Todorov. El de narrador > personaje, en el que el narrador sabe más que el personaje, es un relato no focalizado o de focalización cero. El de narrador = personaje, en el que el narrador y el personaje tienen la misma información, es el de focalización interna –que puede ser fija en un personaje, variable entre varios o múltiple al contar el mismo acontecimiento desde varias perspectivas. El de narrador < personaje, en el que el narrador sabe menos que el personaje, es el de focalización externa.

Además de esto, el autor introduce el problema de la distancia retomando las nociones platónicas de mimesis y diégesis. Platón llamó mimesis o imitación al esfuerzo que realiza el autor para “dar la ilusión de que no es él quien habla” (Genette, 1989) sino un personaje, al modo del drama teatral. Por el contrario, nombró “relato puro” al relato mediatizado por el narrador, escrito en forma de diégesis como un discurso indirecto. Aristóteles reformuló después el relato puro y la representación directa como dos variedades de mimesis, pero la teoría de la novela de Estados Unidos e Inglaterra volvió a separar estas nociones como la oposición entre *showing* (mostrar) y *telling* (contar).

Autores como Wayne Booth señalan que los relatos literarios –al contrario que la representación dramática– no pueden imitar sino proporcionar una ilusión de mimesis. Esto es así puesto que, aunque Platón no lo hizo, Genette distingue entre el relato de acontecimientos y el relato de palabras. El de acontecimientos solo puede ser una “transcripción de lo (supuesto) no verbal en verbal”, imposible de imitar, mientras que en el relato de palabras la imitación puede ser una copia, diferenciada únicamente por escribir lo oral. Así, Genette resume las definiciones de mimesis y diégesis de la siguiente forma: “la mimesis se define por un máximo de información y un mínimo de informador y la diégesis por la relación inversa” (Genette, 1989).

3.3 La densidad simbólica y dos modos de relato

Jesús González Requena elabora una teoría del relato en base a los tres modos de representación que identifica en el cine de Hollywood: clásico, manierista y postclásico. Coloca la experiencia singular e irrepetible del espectador en el centro de su investigación, así como la verdad de esa experiencia, su choque con lo real. El autor establece dos modelos de relato en base a las dos estructuras extraídas de la relación de funciones del cuento de Propp: la estructura de la donación y la de la carencia.

El primer modelo de relato es el regido por la carencia: un sujeto desea algo de lo que carece y trata de alcanzar su objeto de deseo, el conflicto surge al encontrar oposición ante este objetivo. El segundo modelo es el que Requena llama “relato simbólico”, con las dos estructuras de carencia y donación. En este caso, un destinador otorga una tarea al héroe que es destinatario, lo que abre un desarrollo narrativo similar al de la carencia. Aquí, la figura del destinador encarna la ley, invistiendo al héroe en una dimensión ética al enfrentarse a la tarea. En el acto, el gesto o la palabra simbólicos del héroe se encuentra la máxima densidad de sentido del relato.

Requena identifica esta estructura de relato simbólico con el modo de representación del cine clásico de Hollywood, mientras que movimientos posteriores –así como el cine vanguardista de los años 20– retratan una menor densidad de sentido mediante el debilitamiento o la subversión del relato simbólico. El cine manierista, afirma, elimina la figura del héroe puesto que éste falla en su tarea, no existe finalmente un gesto simbólico dotado de sentido. En cambio, convierte ese trayecto narrativo en una farsa, en la que la focalización de la cámara oculta la representación en un engaño que el espectador comparte con el personaje. El cine postclásico, por el contrario, no muestra ningún engaño, pero tampoco ningún símbolo, se convierte en un espectáculo de pulsión escópica, de lo real (González Requena, 1996).

3.4 La producción de incertidumbre

El relato simbólico puede usar momentos de incertidumbre, así como de suspense, para reforzar su densidad simbólica. Por el contrario, el cine manierista y el postclásico ofrecen incertidumbre en mayor cantidad y grado, perdiendo así su sentido. De esta forma, la producción de incertidumbre toma importancia en la subversión del relato simbólico. La trama, como aquello que da a conocer la fábula, es especialmente relevante a su vez en la creación de incertidumbre.

Tomachevski califica de indispensable para la trama una “introducción narrativa a la situación de partida” de la narración, lo que se conoce como exposición (Tomachevski, 1982). No obstante, es posible que esta exposición no se encuentre en el comienzo en forma de exposición directa. Algunas obras comienzan con la acción en curso, en cuyo caso la exposición puede retrasarse de forma prolongada. También es posible que no exista una verdadera exposición narrada, sino que la situación se dé a conocer mediante alusiones separadas que la audiencia debe reconstruir. Incluso puede retrasarse la exposición hasta después de que se hayan esbozado las líneas generales del hecho a modo de aclaración, lo que es una transposición de la exposición, o hasta el mismo desenlace de forma retrospectiva.

Asimismo, asume tres tipos de introducción de motivos en una obra. La motivación compositiva se refiere a aquellos objetos o acciones que son introducidos en la trama y no deben quedar sin utilizar en la fábula, detalles caracterizantes de la acción que preparan el desenlace de los acontecimientos. Dentro de ésta puede encontrarse también una falsa motivación cuando ocurre lo contrario: se introducen objetos o acciones con el objetivo de desviar la atención del lector hacia una pista equivocada y así preparar un desenlace inesperado. La segunda es la motivación realista, referida a la introducción de motivos que sirven para impregnar la obra de verosimilitud, de una ilusión de realidad. La tercera es la motivación artística, que justifica los motivos reales en la construcción literaria, como los procedimientos de extrañamiento que deforman los temas y objetos comunes mediante personajes que los desconocen.

Para Tomachevski, los personajes se constituyen en “representantes vivientes” de unos motivos que les pertenecen, en consecuencia, ordenadores de estos motivos y posibles fuentes de incertidumbre. El “sistema de motivos ligados indisolublemente” a un personaje forma su caracterización, el procedimiento por el que el lector lo reconoce y que determina su carácter. Ésta puede ser directa pero también indirecta, cuando se deduce del comportamiento del personaje, e incluir máscaras –descripciones, representaciones visuales u otros elementos como el nombre–, así como ser inmutable o variar a lo largo de la narración.

Además de esto, los personajes reciben un color emotivo, que puede surgir de un juicio moral como el de buenos y malos, e implica emocionalmente al lector generando simpatía o repugnancia. Tomachevski señala que esta actitud es “inherente a la obra: el autor puede suscitar simpatía por un héroe, cuyo carácter, en una situación real, podría

inspirar al lector antipatía y repulsión” (Tomachevski, 1982). Es, por tanto, una cuestión de alineamiento con el protagonista y frente al antagonista que no tiene por qué coincidir con el juicio moral que se produciría sin la mediación de la obra artística, y esto puede dar lugar a consideraciones éticas por parte de la audiencia. En tanto que el lector –o espectador o jugador– se implica de esta forma con los personajes, comparte su deseo e incluso su mirada en el caso del cine manierista descrito por Requena, el impacto que éstos pueden tener a la hora de generar incertidumbre es de relevancia. En el mencionado cine manierista el Destinador es engañoso, no otorga al supuesto Héroe una Tarea simbólica sino una falsa, desligada de cualquier Ley como brújula moral y de sentido.

Finalmente, Víctor Lope Salvador identifica cinco tipos de incertidumbre en la narración cinematográfica, que pueden ser útiles a la hora de analizar elementos comunes con otros tipos de narración (Lope Salvador, 2009):

- A. No reconocimiento de objeto: imágenes o sonidos que no permiten reconocer a qué objeto corresponden.
- B. No ubicación diegética: se refiera a la dimensión espacial o a la temporal.
- C. No comprensión del sentido del acto del personaje: estrechamente relacionada con su caracterización y motivos.
- D. No comprensión de las conexiones entre distintos personajes: acerca de las relaciones entre hechos y personajes yuxtapuestos en el montaje cinematográfico.
- E. No comprensión del sentido de la inserción de algo que no pertenece al mundo diegético: sobre la inserción de elementos que no tienen que ver con la historia contada.

4 Conceptos teóricos sobre la función del jugador de videojuegos

4.1 Videojuego, narración y experiencia

El debate entre ludología y narratología en los estudios sobre videojuegos aclaró, como se ha mencionado, algunas de las posturas relativas a la relación entre videojuegos y narraciones. Autores como Tosca reenfochan la categoría de referencia para el análisis en la ficción y el *storytelling* en lugar de la narrativa para esquivar el problema de su choque con la interactividad:

Es decir, integrar en la teoría narrativa el hecho de que en un medio en el que el jugador toma decisiones sobre la acción es imposible controlar una secuencia de eventos totalmente fija (porque entonces no sería un videojuego sino una película). Pero es ciertamente posible crear un universo de ficción a través de los escenarios, los personajes, los diálogos, etc., de manera que las acciones del jugador cobran sentido en una historia-marco que las contiene. (Tosca, 2009)

En la misma línea, Rhody utiliza el término “ficción del juego para enfatizar los grados en que diferentes géneros de juegos usan recursos ficcionales como elementos nativos del juego para permitir la implicación del jugador en un acto de jugar significativo” (Rhody, 2005). Así, se puede apreciar que estos enfoques teóricos consideran la ficción –conteniendo ésta la narración de haberla– como la fuente de sentido para la experiencia del jugador.

Un segundo debate se produce sobre la naturaleza del videojuego como proceso o instrumento. Los “instrumentalistas”, como Consalvo o Sicart, centran la ontología del videojuego en el jugador, afirmando que “los juegos son creados mediante el acto de jugar” (Consalvo, 2009) y que “pertenecen a los jugadores” (Sicart, 2011), cuestionando el significado de la autoría del videojuego o apuntando hacia una co-autoría o co-producción por parte del jugador.

Frente a esto, Björk y Juul rechazan la concepción centrada en el jugador considerando que “los jugadores no creen que están creando juegos por sí mismos. Más bien, los jugadores discuten demostrablemente el mérito de diferentes juegos y variaciones de reglas [...], e incluso aseguran preferir un juego en específico por las experiencias que creen que el juego les da” (Björk & Juul, 2012). Navarro Remesal adopta una postura intermedia conjugando las expectativas de los jugadores con el trabajo de los diseñadores en un pacto jugable no explícito:

Los diseñadores crean videojuegos con unos límites y unas experiencias pretendidas para el jugador; los jugadores se acercan a los videojuegos con unas expectativas, con preferencias de acuerdo a sus experiencias previas y buscando unas experiencias deseadas: es la conjugación de estas experiencias hipotéticas lo que articula la partida y produce una experiencia jugable real. (Navarro Remesal, 2012)

Para el propósito de este trabajo, se puede concluir que los diseñadores del juego proponen una obra con un marco de reglamento lúdico que determina la agencia del jugador y una ficción que la dota de sentido. El juego requiere la toma de decisiones y la acción del jugador, lo cual cristaliza la variedad de la obra propuesta en una narración, y la partida en una experiencia subjetiva.

4.2 La narrativa de la acción en el videojuego

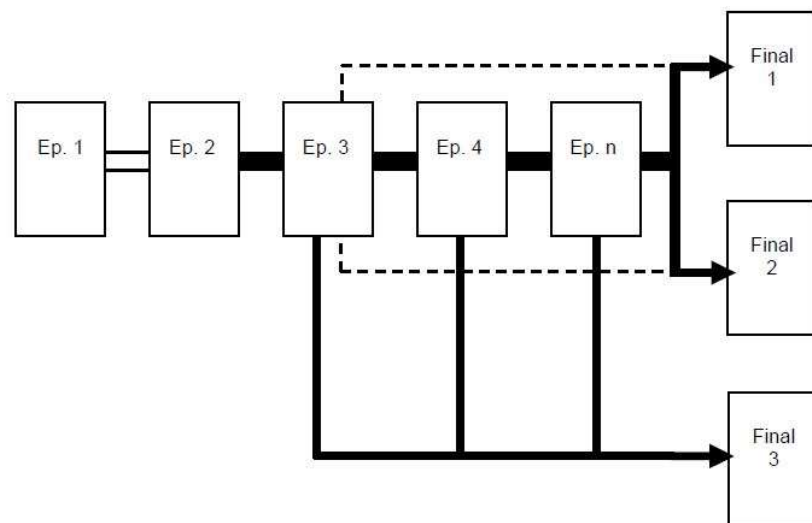
Óliver Pérez Latorre identifica tres tipos de organización narrativa en la dimensión procesual del videojuego como discurso: organización secuencial, organización no-secuencial mediante sistemas de misiones –*quests*– y una organización integrada de las dos anteriores con una micro-estructura de *quests* dentro de una trama narrativa principal. Su análisis parte de la delimitación de las narraciones prototípicas, que integran varias narraciones menores: las producidas en cada sesión de juego o partida. Los videojuegos con sistemas de juego rígidos pueden producir una única narración prototípica, mientras que aquellos que son más abiertos pueden tener un número indeterminado correspondiente a cada experiencia de juego.

Tomando la distinción narratológica entre fábula y trama –que él denomina historia y argumento respectivamente–, afirma que, configurados por las acciones del jugador, un videojuego puede tener varios argumentos posibles, y también varias historias. Dentro de la capacidad de acción que permita la obra al jugador, sus “acciones narrativamente esenciales” modifican los acontecimientos de la historia –dirigiéndola hacia distintos finales, por ejemplo–, mientras que sus “acciones narrativamente accesorias” solo los modifican al nivel del argumento (Pérez Latorre, 2010). Así, el jugador es tanto co-autor como actor.

4.2.1 Diseño de la acción narrativizada en la historia multi-forme

Latorre considera un modelo de historia multi-forme basado en la representación gráfica de la estructura episódica o estructura de bloques narrativos desarrollada anteriormente por Egenfeldt-Nielsen. En él se divide la historia o fábula en varios núcleos

entendidos como episodios o acontecimientos esenciales. Dentro de cada episodio puede haber acciones accesorias que no afectan a la estructura de la historia, mientras que las acciones esenciales conectan los episodios. Dentro de éstas pueden diferenciarse dos tipos: “acciones de narratividad predeterminadas (no-decisivas)” y “acciones de narratividad decisivas” (Pérez Latorre, 2010). Las acciones esenciales predeterminadas actualizan el estado de la narración, conduciéndola al siguiente episodio, pero no la cambian; las acciones esenciales decisivas sí modifican la cristalización de la narración en una historia de entre las alternativas posibles, como al decidir cuál de todos los finales se produce.



Esquema de ejemplo de núcleos narrativos y acciones narrativas en el videojuego. (Pérez Latorre, 2010)

El esquema de ejemplo muestra distintos tipos de decisiones que conectan episodios que se producen típicamente en los videojuegos. En ocasiones, entre el primero –de planteamiento inicial o exposición– y el segundo no hay una acción significativa del jugador, aunque sí entre los siguientes –acciones narrativamente esenciales, en negro. El final ejemplo 3 representa un final “precipitado” de la historia, provocado por una derrota del jugador en cualquier episodio narrativo que no tiene por qué ser necesariamente el último. Por el contrario, los episodios están conectados a los finales ejemplo 1 y 2 mediante acciones esenciales que siguen la secuencia de la narración, pero también mediante líneas discontinuas que representan el origen causal del final en episodios que pueden ser muy anteriores en el tiempo.

Este modelo de historia o fábula videolúdica representa un videojuego en el que la fábula es variable según las acciones del jugador, no solo su argumento. No obstante,

para Pérez Latorre, mantiene la identidad teórica de la historia o fábula a pesar de adaptarse a un medio interactivo como el videojuego, puesto que reduce a lo esencial estas variaciones y asume la co-autoría del jugador en ellas.

4.2.2 Diseño de la acción narrativizada en el argumento

De la misma forma, Pérez Latorre propone la distinción entre tipos de acción narratológicamente esenciales al nivel del argumento o trama. Su clasificación comprende cinco variables de acciones:

- 1) “decisivas” vs. “predeterminadas” (“no-decisivas”): Su diferenciación es igual tanto en la fábula como en la trama.
- 2) de “efectos inmediatos” vs. “efectos a largo plazo”: Muchas acciones provocan acontecimientos inmediatamente, como el paso al siguiente episodio narrativo. Otras, en cambio, tienen consecuencias que se manifiestan mucho más adelante, por ejemplo, en la materialización de un final u otro.
- 3) de causalidad “simple” vs. “compleja”: Normalmente, una única acción es suficiente para causar el evento narrativo siguiente, pero en ocasiones esto requiere una combinación de varios estados del juego, por ejemplo, que el jugador cumpla una serie de condiciones.
- 4) “orgánicas” vs. “lógicas”: Algunas decisiones aparecen integradas en el resto de la narración sin ninguna marca explícita, mientras que otras se presentan enfatizadas en su diseño incluso con interpelaciones al jugador. Esto puede afectar a la forma en que el jugador considera esas decisiones, naturalizadas o emocionales en el primer caso, o explícitas y meditadas en el segundo.
- 5) de “planificación” vs. “no-planificación”: En el caso de las acciones planificadas, el jugador es consciente de la relevancia de su decisión para la configuración de los acontecimientos. En el de las no planificadas, el jugador no tiene por qué ser consciente: las consecuencias de su decisión se revelan a posteriori.

Además de esto, para analizar el argumento de un videojuego, el autor examina cinco estratos de significación: el diseño lúdico –las reglas del juego y su interactividad–, la puesta en escena –incluyendo los personajes y su animación–, la composición y el lenguaje audiovisual, el lenguaje verbal –líneas de diálogo, voces en off–, y la banda

sonora. Considera especialmente relevante la coherencia discursiva multimediática, referida a la relación entre el modo de interacción del jugador y el resto de elementos de la misma secuencia.

4.3 Representación, agencia y moral

En todos los videojuegos, el jugador toma un rol, entendido como una función o comportamiento dentro del mundo jugable que el videojuego exige o espera de él. Para performar este rol, el jugador necesita acceso a las mecánicas con las que puede interaccionar, que suelen agregarse en uno o varios objetos controlables. Cuando éstos reciben una capa ficcional de caracterización, se convierten en sujetos o personajes controlables. Al conjunto de la representación del jugador dentro del juego, su “encarnación”, se la conoce como avatar (Navarro Remesal, 2012).

Los avatares proporcionan agencia funcional y ficcional al jugador: la capacidad de actuar dentro del sistema e interactuar con sus mecánicas, pero también el marco – *framing*– que dota de sentido al mundo ficcional. A pesar de que “gracias a esta capa [ficcional], la implicación del jugador y algunos placeres como la fantasía se pueden ver reforzados”, esto no quiere decir que haya una implicación emocional inmediata (Navarro Remesal, 2012). Un estudio de Jørgensen acerca de la identificación que los jugadores perciben respecto a sus avatares en distintos géneros de videojuego concluye: “Vemos que la forma en que los respondedores lo interpretan se basa parcialmente en cómo el juego presenta la figura controlable, y se basa parcialmente en el estilo de juego individual del jugador” (Jørgensen, 2009).

De la misma forma, Pérez Latorre distingue entre el jugador-modelo que prioriza el aspecto lúdico de ganar de la forma más eficaz posible, y el jugador/narratorio modelo, que prioriza tanto evitar conflictos de identificación con su personaje como la construcción de la trama más interesante del juego. Para ello, este último tiene en cuenta tres aspectos al tomar decisiones: la probabilidad de obtener un final exitoso, la probabilidad de identificarse positivamente con el personaje –por medio de acciones morales– y el nivel de información del que dispone (Pérez Latorre, 2010). Modificando alguno de estos tres aspectos, el diseño del juego puede favorecer o perjudicar algunas decisiones morales sobre otras, o facilitar o dificultar estas decisiones para el jugador creando dudas y una sensación de esfuerzo significativo.

5 Estudio de caso

Los objetos de análisis de este trabajo son textos creados por jugadores de *Dark Souls* online. Uno de ellos es un vídeo alojado en YouTube publicado por VaatiVidya el 18 de marzo de 2013, titulado “*Which ending is the ‘good’ ending? [DARK SOULS]*”. En el momento de la presentación de este trabajo, el vídeo tiene más de dos millones de visitas y el canal de VaatiVidya, cuyo contenido se especializa en este y otros videojuegos de la misma compañía, tiene 1.64 millones de suscriptores. El resto de objetos de análisis son los comentarios de jugadores en ocho hilos publicados en el foro de discusión de *GameFAQs* dedicado a *Dark Souls*, todos ellos referidos a los finales del videojuego y publicados entre la salida del juego en 2011 y la de su secuela en 2014.

Para realizar este análisis es necesario presentar el videojuego en primer lugar. *Dark Souls* es un videojuego de rol de acción –ARPG– desarrollado por la empresa From Software y publicado en 2011. Se trata del sucesor espiritual de un videojuego anterior –*Demon’s Souls*– además de la primera entrega en una saga de tres videojuegos –*Dark Souls*, *Dark Souls II* y *Dark Souls III*. Todos ellos, además de otros videojuegos desarrollados por la misma compañía, reconocidos por la crítica por su diseño de dificultad y entorno, y objetos de discusión por parte de los jugadores por su exposición narrativa mediante alusiones disgregadas que dificulta la construcción de su historia y anima a la especulación.

Su premisa ficcional es la de un mundo de fantasía medieval cuya temporalidad es cíclica. El nacimiento de la “Primera Llama” durante la estática y nebulosa “Edad Antigua” trajo la disparidad entre el frío y el calor, la luz y la oscuridad, la vida y la muerte. En ella, cuatro Señores encontraron cuatro “Almas” poderosas y, tras derrotar en guerra a los “Dragones Eternos”, fundaron la “Edad del Fuego” y el reino de Lordran bajo el gobierno del Señor Gwyn como figura deífica. Sin embargo, la “Primera Llama” no es eterna: a medida que se apaga, el poder de los Señores decrece, de forma que éstos trataron de mantenerla encendida por todos los medios sin éxito. Finalmente, el Señor Gwyn se sacrificó a sí mismo para reavivar la “Llama” y dar continuidad a la “Edad del Fuego” unos miles de años más.

En la temporalidad diegética del juego, ese tiempo ha pasado y la “Primera Llama” está desvaneciéndose de nuevo, provocando que los humanos que se ven malditos se conviertan en “no muertos” condenados a revivir cada vez que mueren, una vez tras otra,

hasta que pierden su “humanidad” por completo y se transforman en “huecos”. El personaje del jugador es un humano afligido por esta maldición que ha sido exiliado en Lordran, donde descubre que un “no muerto elegido” puede encontrar su destino. El objetivo del juego es llegar hasta el “Horno de la primera llama”, donde el jugador puede decidir sacrificarse para reavivar la “Llama” y extender la “Edad del Fuego” durante un tiempo, o dejar que la “Llama” se apague y dar comienzo a la “Edad Oscura”.

5.1 Diseño de la acción

En términos de la historia multi-forme de Pérez Latorre, las acciones que determinan cuál de estos dos finales experimenta el jugador se producen inmediatamente antes, en el último núcleo narrativo tras derrotar al enemigo final. Consisten en interactuar con la hoguera que aparece en el escenario para enlazar la Primera Llama, o abandonar la zona sin hacerlo para dejar que se apague. Estas son las únicas acciones esenciales que modifican el curso del final, sin tener que cumplir ninguna otra condición –por lo que se las considera acciones simples– y sin relaciones causales con momentos anteriores de la partida. Cualquier acción anterior que tiene relación con esta parte de la trama es accesorio, ya que permite experimentar ciertos eventos de la ficción y algunas mecánicas asociadas a estos, pero no modifica los motivos ligados de la fábula sino el argumento.

Así, la estructura de la fábula del juego puede resumirse mediante el siguiente esquema:

- Episodio: El “no muerto elegido” sale del asilo –zona del tutorial– y llega a Lordran
- Episodio: Hace sonar la primera “campana del despertar”
- Episodio: Hace sonar la segunda “campana del despertar”
- Episodio: Recupera la “vasija del Señor”
- Acción accesorio: entregar la “vasija del Señor” a Frampt –partidario de la “Edad del Fuego”– o a Kaathe –partidario de la “Edad Oscura”
- Episodio: Llena la “vasija del Señor” de almas poderosas
- Episodio: Derrota a Gwyn –enemigo final
- Acción esencial decisiva:
 - Enlazar la “Primera Llama”: la “Edad del Fuego” continúa
 - Dejar que la “Primera Llama” se apague: llega la “Edad Oscura”

Esto confundió a algunos jugadores en los primeros meses tras la salida del juego, cuando la información disponible en guías y *wikis* en internet era escasa. Así, surgieron hilos en los foros de discusión en los que los jugadores se preguntaban qué era necesario hacer para obtener cada uno de los finales, dudas que solucionaban otros jugadores.

Me salió el final del Señor de la Oscuridad aunque me puse de parte de Frampt.

Después de acabar el juego investigué sobre los finales y parece que la gente cree que necesitas unirte al pacto de Sirviente del Caos para conseguirlo. Puedo confirmar que no es verdad. Yo le di la Vasija del Señor a Frampt. Sin embargo, era parte del pacto del Dragón y maté a muchos NPCs como Petrus. Creo que para conseguir este final solo tienes que ser malvado. (Purplecarrot, 2012)

Nope, depende de dónde vas después de matar a gwyn -> Salir es señor de la oscuridad, encender hoguera en el centro es final bueno (Teritoclone, 2012)



El “no muerto elegido” arde al enlazar la “Primera Llama” y dar continuidad a la “Edad del Fuego”. (VaatiVidya, 2013)



El “no muerto elegido” sale del “Horno de la primera llama” y se convierte en “Señor de la Oscuridad”, las serpientes primigenias hacen reverencias a su paso. (VaatiVidya, 2013)

5.2 Final 1: Enlazar la “Primera Llama”

El diseño de la trama de *Dark Souls* privilegia el descubrimiento de este final. Durante la primera mitad del juego, el objetivo del jugador es tocar dos “campanas del despertar”. Tras esto, el personaje llamado Frampt el Buscarreyes, una “serpiente primigenia”, aparece en la zona que sirve como base al jugador y, como destinador, le

otorga su tarea: el “no muerto elegido” debe suceder al Señor Gwyn enlazando la “Primera Llama” y rechazando la “Oscuridad”. Por el contrario, el destinador que otorga la tarea opuesta, otra “serpiente primigenia” llamada Kaathe el Asediador, aparece en una zona más lejana y oculta tras barreras lúdicas que es necesario superar, por lo que el jugador no tiene por qué encontrarlo o conocer su existencia en su primera partida.

Cuando el juego es jugado de forma superficial por el jugador, normalmente un *gamer* casual o alguien que solo quiere terminar el juego sin preocuparse por la historia. En este escenario, normalmente se acepta que Frampt está diciendo toda la verdad descarada y que enlazar la Llama es el final bueno, aunque esto se debe principalmente al hecho de que Kaathe está relativamente escondido y solo es accesible sabiendo que está ahí y según qué circunstancias, o [por] alguien tratando de trampear el juego siguiendo con la historia ignorando a Frampt. (RoseCorsage, 2013)



Frampt el Buscarreyes, en su lugar de aparición en el “Santuario de enlace de fuego”. (VaatiVidya, 2013)

Los jugadores expresan desconfianza ante la tarea presentada por Frampt, sus motivos y los de los dioses cuyo poder está ligado a la “Llama”.

Parece que los Dioses no se decidían sobre qué les parecía la humanidad. En los diálogos de Ciaran y Gough vemos parte de esta incertidumbre: si los ayudas, deciden que los humanos no son tan malos después de todo, pero si los desprecias, te tratan con ese resentimiento acumulado: [Gough:] “Oh, así que esta es la verdadera naturaleza humana”. [...] Así que, aunque puedes ver enlazar la Llama como un acto altruista, es difícil imaginar que lo estás haciendo por algún propósito superior. Ciertamente, si enlazas la Llama estás alzándote en ayuda de gente que podría estar simplemente utilizándote. Así que, ¿es este el final bueno? A primera vista lo parece. La mayoría de los jugadores atraviesan el juego encontrando solamente a la serpiente Frampt, que promete que enlazar la Llama deshará la maldición de los No Muertos. Habla de destino y te da propósito, así que al principio pensé que era lo correcto. No sabía que Anor Londo y Gwynevere eran

ilusiones. No sabía que estaba siendo utilizado y pensé que estaba siendo altruista. Luego oí lo que Kaathe tenía que decir. (VaatiVidya, 2013)

No solo eso, sino el hecho de que toda la gente “buena” está jugando contigo. Hablan de que la llama es genial y de que restaurarla acabará con el sacrificio de los no muertos. Lo gracioso es que obvian mencionar que enlazar la llama causa un sacrificio de no muerto en sí... El de mi personaje. Hacen que gwyndolyn te engañe mediante gwynevere, la serpiente que manipula Gwyn sin saberlo te cuenta mentiras descaradas para engañarte, la guardiana de fuego de Anor Londo es parte del engaño. Todos te están usando para hacerte devolver a los dioses su poder con la llama, y que te mates en el proceso (gamer6879403333, 2011)

Esta desconfianza no solo se refleja en la elección del final opuesto llegado el momento, sino que también afecta a la ficción del juego. Como capa de significación, algunos jugadores cambian su forma de jugar y su alineación moral –enteramente ficcional, sin repercusiones lúdicas– mediante acciones narrativas accesorias:

De todas formas, después de descubrir la verdad gracias a la serpiente del abismo, me fui directo a gwynevere y declaré la guerra a la llama diciendo “no seré vuestra marioneta que baila según vuestra cuerda solo para que me abandonéis luego” mientras apuntaba a la cabeza de gwynevere, disparé mi arco y traje la cómoda oscuridad, maté a la gente del pacto de luna oscura y a la guardiana de fuego corrupta antes de irme, y me fui directo a por gwyndolin y lo maté inmediatamente después. Sabía quiénes eran mis enemigos. (gamer6879403333, 2011)



Gwynevere, una de los dioses, es en realidad una ilusión creada por su hermano Gwyndolin. Cuando la ilusión es destruida, el sol se pone en la ciudad de los dioses y queda oscura. (VaatiVidya, 2013)

5.3 Final 2: Traer la “Edad Oscura”

Kaathe, el destinador que entrega la tarea relativa al segundo final, como se ha mencionado, es menos accesible que el primero. Éste afirma que Frampt se ha vuelto loco

y se ha aliado con los dioses mientras que sólo él cuenta la verdad. El hecho de que la exposición referida a esta parte de la trama esté oculta en el diseño lúdico y sea retardada, tanto en la temporalidad del juego en general como con respecto a su tarea opuesta, provoca en los jugadores una sensación de descubrimiento. Mediante su investigación y esfuerzo, parecen encontrar sentido en esta nueva tarea que además desacredita la anterior:

Entonces escuché lo que Kaathe tenía que decir. Dice que después del advenimiento del fuego, los Señores antiguos encontraron tres Almas, pero tu progenitor encontró el Alma Oscura y esperó a que el fuego se apagara. Dice que con la Llama debilitándose, viene la Edad del Hombre. Describe a Gwyn como un Dios que se resistió al curso de la naturaleza y dice que estás siendo manipulado por Frampt para mantener la Edad del Fuego de Gwyn. Matando a Gwyn y alejándote de la Primera Llama, Kaathe promete que la Oscuridad vendrá al fin y, con ella, la Edad del Hombre dará comienzo. Al principio pensé que el diálogo oculto de Kaathe era la verdad. Tiene sentido. Cuando te das cuenta de que Frampt te está manipulando, te parece que debes creer todo lo que Kaathe dice. Parece que Kaathe está contando toda la verdad. Pero, ¿está contando toda la verdad? ¿Es realmente la oscuridad un lugar donde los humanos pueden prosperar? (VaatiVidya, 2013)



Kaathe el Asediador en su lugar de aparición en el “Abismo”. (VaatiVidya, 2013)

Como se puede observar, los jugadores también encuentran motivos para desconfiar de Kaathe y, por tanto, de la tarea que éste otorga:

Esta serpiente te da a ti y a otros Espectros Oscuros la habilidad de invadir los mundos de otras personas y también te da la habilidad de robar humanidad de otros personajes. Kaathe anima activamente al jugador a matar inocentes. Esto no representa bondad para mí. [...] Todo lo asociado con la Oscuridad salvo Kaathe ataca al jugador. Kaathe solo aparece ante el jugador si él/ella tiene la Vasija del Señor. ¿Por qué? Porque Kaathe ve

aquí que ahora puede engañar al jugador en su lugar y utilizarlo/a para que haga su voluntad. (kJHGI, 2012)

Gran parte de esta desconfianza, sin embargo, surge de otro descubrimiento de exposición retardada. Una expansión descargable –*Downloadable Content* o *DLC*– del videojuego original se publicó en 2012, añadiendo nuevo contenido tanto jugable como narrativo. En él, el jugador explora una ciudad asolada por el “Abismo”, una entidad destructora asociada con la “Oscuridad”, sus habitantes convertidos en monstruos.

El DLC, sin embargo, implica que la Edad Oscura causaría la expansión del Abismo y, como se ha visto, es terrible: deformando tus sentidos, dejando una cicatriz en la tierra, y deformando cualquier habitante cercano. Malo, malo, malo. Peor que mantener viva la llama. Aunque al final pensé algo: la única razón por la que el Abismo se expande es que se despertó a Manus. Sin Manus (o quizá un Señor Oscuro al menos), no hay expansión del Abismo. El hombre sigue siendo hombre. De la misma forma, Chester afirma que los residentes fueron engañados por una “serpiente dentada” para que abrieran la tumba. Esta misma serpiente también da la habilidad de drenar vida, y crea nuevos señores oscuros con este poder. Al final, creo que el hombre no está aquí para condenar al mundo, sino que Kaathe condenará al mundo usando al hombre como herramienta. (game_wiz101, 2013)



Los humanos convertidos en monstruos por el “Abismo” en la ciudad de “Oolacile”. (VaatiVidya, 2013)

Los humanos nacen del Alma Oscura, eso es cierto; el icono negro de la Humanidad es prueba de ello. Pero cuando viajamos hacia atrás para ver lo que pasó en Oolacile, nos damos cuenta de lo peligrosa que es la Oscuridad para los humanos. Oolacile fue una vez una ciudad humana, dominada por la Oscuridad. Estos son sus residentes y este es el destino de los humanos que entran en contacto con la Oscuridad. Esta es la Edad del Hombre que Kaathe promete. (VaatiVidya, 2013)

5.4 Incertidumbre y carencia de sentido

Así pues, los jugadores se encuentran con un diseño de la acción dividido en dos posibles fábulas con dos finales distintos. Las dos tareas que reciben se entienden como engañosas, ambos destinadores inspirando desconfianza al utilizar mentiras e ilusiones para manipular al jugador:

Yo personalmente no me fío de Kaathe ni de Frampt. [...] Ambos son o mentirosos o Frampt solo se une a Kaathe al final porque no tiene otra opción. (kJHGl, 2012)

Una serpiente te dice mentiras y la otra te dice verdades. Ambas te están manipulando. (VaatiVidya, 2013)

Pensad que gran parte de la historia del juego sucede usando simbolismo, y es posible que Kaathe y Frampt estén ambos manipulándote para servir sus propios propósitos. El símbolo de la serpiente es visto como desconfiable, o seductor (como la historia de Adán y Eva). (8bitPunk, 2013)

A pesar de todo, no existe una tercera opción. El jugador debe elegir para finalizar el juego, o simplemente dejar de jugar. El conflicto surge entre las tareas engañosas a las que se enfrenta y su deseo compartido con su personaje de terminar con la maldición de los “no muertos”, obtener un final satisfactorio. Así, *Dark Souls* fuerza a los jugadores a ser engañados de una manera o de otra, siendo en última instancia su identificación con la humanidad de su personaje lo que los conecta con el sinsentido de la narración.

Pues claro que ambas serpientes quieren atraerte hacia su lado pero no importa la elección eres engañado para seguir sus consejos de todas formas. (Lord_Kafros, 2013)

Personalmente creo que AMBOS lados te han estado mintiendo descaradamente y no hay realmente un final bueno – tú solamente eliges quién queda en el poder y quién se extingue. Pero sobre los humanos convirtiéndose en mandamases, lolno [sic], siempre estarán por debajo en la cadena alimenticia. (GenocideHeart, 2011)

El “no muerto elegido” deja de ser un héroe y la alineación moral de sus acciones queda sin esclarecer al estar en descrédito sus destinadores; en última instancia, parece no tener sentido. Finalmente, la experiencia única y subjetiva que esta carencia de sentido deja en los jugadores cristaliza en una desesperanza que, sin embargo, ejerce una atracción por *Dark Souls* que los jugadores no dejan de manifestar.

Quién sabe realmente qué elección importará y cuál no. Quizás todo esto es en vano solamente un juego de destino y nada más. (Lord_Kafros, 2013)

Al final, no importa lo que hagas. Si enlazas la Llama, solo estás retrasando lo inevitable. Si dejas la Llama desvanecerse, la Oscuridad viene un poco antes, contigo al timón. El único final canónico de *Dark Souls* está en el prólogo: un día la Llama se desvanecerá y solo la Oscuridad permanecerá. Así que en lugar de escoger un final, vete a vivir con Priscilla, o algo. (VaatiVidya, 2013)

Cada vez que pienso en la historia de *Dark Souls* me da un sentimiento de vértigo por dentro. Creo que el hecho de que podemos hablar todos sobre un mundo ficcional y darle sentido a pedazos de información que originalmente estaba pensado como un juego sin trasfondo es simplemente increíble que una comunidad pueda hermanarse mediante discusiones sobre la historia de un juego. [...] Es verdaderamente la mejor parte de *Dark Souls*, en mi opinión. Puedo pasarme horas discutiendo la historia de *Dark Souls*. (Aadrian1234, 2013)

6 Conclusiones

Como se ha comprobado en este trabajo, el videojuego es un objeto cultural complejo cuyo estudio se sirve de enfoques multidisciplinares. Esta investigación ha abordado el estudio del videojuego *Dark Souls* desde una perspectiva amplia, lo que permite ofrecer conclusiones en dos aspectos fundamentales: 1) algunos principios teóricos sobre los contenidos narrativos y 2) el análisis de las experiencias contadas por los jugadores. Ambos son aspectos que, en el fondo, mantienen estrechas conexiones.

6.1 Conclusiones teóricas sobre el contenido narrativo de los videojuegos

La narración dentro del videojuego es un asunto especialmente complicado al entrar ésta en conflicto con la interacción característica del medio, que exige la acción del jugador. Tras la consideración de las diferentes corrientes teóricas planteadas en el problema, pueden concluirse varios principios comunes:

1. Los videojuegos no son narraciones, aunque pueden contenerlas.
2. Muchos videojuegos tienen, además de un sistema lúdico de reglas y mecánicas, una capa de ficción en mayor o menor grado que puede ser fuente de sentido.
3. Cuando el videojuego contiene una narración, ésta puede variar en su fábula tanto como en su trama, requiriendo la participación del jugador para cristalizar en un curso narrativo y en una experiencia jugable. En este caso, el jugador podría considerarse co-autor.

6.2 Conclusiones sobre la experiencia subjetiva de los jugadores ante el sentido/sinsentido de los trayectos narrativos

Tal como se apuntaba en la hipótesis inicial, la experiencia del jugador es doble, puesto que es protagonista del videojuego como agente y a su vez puede contarse a sí mismo la historia en la que interviene. La necesidad de la participación del jugador impacta en la experiencia subjetiva que éste tiene de su partida. Para interactuar con el medio, el jugador toma un rol en el mundo del juego y una representación dentro de él. La focalización en este avatar, sea o no un personaje en la ficción, y la mayor o menor distancia que haya entre el avatar y el jugador, afectan al grado de identificación que este último siente. Así, puede modificar su forma de jugar y el impacto emocional o moral que supone la experiencia de la partida.

La teoría narratológica es fundamental para comprender cómo se producen las narraciones en el videojuego y cómo las experimenta el jugador. La distinción entre fábula y trama es de especial importancia, puesto que caracteriza la forma en que la narración se presenta al jugador, así como el grado de agencia que tiene en ella: en qué medida sus acciones modifican la trama y si pueden modificar también la fábula de la misma manera, según el diseño del juego. Asimismo, son relevantes la focalización y las estructuras de donación y carencia del relato simbólico en tanto el jugador comparte el deseo de su personaje y puede enfrentarse a tareas que le son dadas.

Dark Souls supone un ejemplo de videojuego cuya narración crea incertidumbre para el jugador. Su diseño contiene multitud de acciones que modifican su trama, pero solo una que modifica significativamente su fábula: cuál de los dos finales se elige. Cada uno puede verse como el final del curso narrativo dominado por una tarea, existiendo por tanto dos tareas que dos destinadores otorgan.

No obstante, en discusiones dentro de la comunidad de fans de *Dark Souls* los jugadores expresan incertidumbre. Tanto en la forma en que la trama presenta las tareas como en la caracterización de sus respectivos destinadores se encuentran engaños e ilusiones que provocan desconfianza y dificultan la comprensión de la fábula para el jugador. La repetida exposición narrativa seguida de su descrédito en el curso de ambas tareas confunde a los jugadores, que no son capaces de determinar cuál es la verdad o si hay verdad siquiera.

Esta narración pierde su densidad de sentido, por lo que las acciones de los jugadores, que son necesarias para que avance, también lo hacen. Son forzados a elegir un final a pesar de que expresan su impresión de que están eligiendo entre dos males o de que incluso su decisión no tiene valor en última instancia. Esto mismo es, finalmente, parte de lo que atrae a los jugadores a *Dark Souls*, y produce ricas discusiones que surgen alrededor de la verdad, la mentira y la ética que extraen de sus experiencias de juego.

Bibliografía

- 8bitPunk. (2013, octubre 24). *End Game Morality (spoilers)—Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/608635-dark-souls/67607739>
- Aadrian1234. (2013, octubre 24). *End Game Morality (spoilers)—Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/608635-dark-souls/67607739>
- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Edición: UK ed.). Johns Hopkins University Press.
- Aristóteles. (1946). *Poética* (J. D. García Bacca, Trad.). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Björk, S., & Juul, J. (2012). Zero-Player Games Or: What We Talk about When We Talk about Players. *The Nature of Player Experience*, 13. <https://arsgames.net/dossier-6th-international-conference-on-the-philosophy-of-computer-games/>
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4), 408-417. <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 1(7), 37-44.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2, 92. <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>
- gamer6879403333. (2011, octubre 17). *Which ending do you consider the good ending? Ending discussion topic. SPOILERS - Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/606312-dark-souls/60676316>

game_wiz101. (2013, octubre 25). *End Game Morality (spoilers)—Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/608635-dark-souls/67607739>

Genette, G. (1989). *Figuras III*. Editorial Lumen.

GenocideHeart. (2011, octubre 17). *Which ending do you consider the good ending? Ending discussion topic. SPOILERS - Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/606312-dark-souls/60676316>

González Requena, J. (1996). Clásico, manierista, postclásico. *Área 5. Revista de Comunicación Audiovisual y Publicitaria*, 5. <http://www.gonzalezrequena.com/resources/1996%20Cl%C3%A1sico,%20Manierista,%20Postcl%C3%A1sico.pdf>

Huizinga, J. (2012). *Homo ludens* (E. I. Echeverría, Trad.). Grupo Anaya Publicaciones Generales.

Jakobson, R. (1978). Hacia una ciencia del arte poético. En T. Todorov (Ed.), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Siglo XXI Editores.

Jørgensen, K. (2009). “I’m overburdened!” An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 5, 8. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.20429.pdf>

Juul, J. (1998, noviembre). *A Clash Between Game and Narrative*. Digital Arts and Culture, Bergen, Norway. https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html

kJHGl. (2012, abril 13). *The Dark Lord Ending *Spoilers*—Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/608635-dark-souls/62523239>

Lope Salvador, V. (2009). *Incertidumbre y agujero negro en la narrativa cinematográfica de Atom Egoyan* [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid.

Lord_Kafros. (2013, octubre 25). *End Game Morality (spoilers)—Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/608635-dark-souls/67607739>

Mateas, M., & Stern, A. (2005). Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space. *Changing Views: Worlds in Play*, 12.

Murray, J. (2013, junio 28). The Last Word on Ludology v Narratology (2005). *Janet H. Murray*. <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>

Murray, J. (2016). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. The Free Press.

Navarro Remesal, V. M. (2012). *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* [Tesis Doctoral, Universitat Rovira i Virgili]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/111168/tesi.pdf>

Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* [Tesis Doctoral]. Universitat Pompeu Fabra.

Planells de la Maza, A. J. (2014). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: Investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*, 18(1), 519-528-528. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43985

Purplecarrot. (2012, junio 20). *I got the Dark Lord ending even though I sided with Frampt. - Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/606312-dark-souls/63170501>

Rhody, J. (2005). Game Fiction: Playing the interface in Prince of Persia: The Sands of Time and Asheron's Call. *Changing Views: Worlds in Play*. DiGRA, Vancouver, Canadá. <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-fiction-playing-the-interface-in-prince-of-persia-the-sands-of-time-and-asherons-call/>

Ricoeur, P. (2001). *La metáfora viva*. Editorial Trotta.

RoseCorsage. (2013, abril 23). *So, who's actually right, Frampt, or Kaathe? (Spoilers)—Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/608635-dark-souls/66029090>

Schollaert, N., & Smethurst, T. (2016). *Mapping Myth: An Analysis of the Hero Myth in FromSoftware's Dark Souls Series* [Master of Arts in Linguistics and Literature, Ghent University]. <https://lib.ugent.be/en/catalog/rug01:002304021>

Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, 11(3). http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

Spawforth, C., & Millard, D. E. (2017). Multiplayer Games as a Template for Multiplayer Narratives: A Case Study With Dark Souls. *Workshops Proceedings and Tutorials*, 5. <https://eprints.soton.ac.uk/414444/>

Teritoclone. (2012, junio 20). *I got the Dark Lord ending even though I sided with Frampt. - Dark Souls* [Mensaje en un foro online]. GameFAQs Boards: Dark Souls. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/606312-dark-souls/63170501>

Todorov, T. (1976). Las categorías del relato literario. En B. Dorriots (Trad.), *El análisis estructural del relato, Communications*, N° 8. Editorial Tiempo Contemporáneo.

Tomachevski, B. (1982). *Teoría de la literatura*. Ediciones AKAL.

Tosca, S. (2009). ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 80-93.

Trenta, M. (2012, diciembre). *Orígenes del videojuego: Conexiones históricas y sociales de un producto cultural*. IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf

VaatiVidya. (2013, marzo 18). *Which ending is the «good» ending? [DARK SOULS]*. https://www.youtube.com/watch?v=RwUm_S1fedw&ab_channel=VaatiVidya

Vaz, B. (2016). La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: Las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect. *Razón y Palabra*, 20(1_92). <http://ww.revistarazonypalabra.com/index.php/ryp/article/view/167>

Vella, D. (2015). No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Studies*, 15(1). <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>